



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Pengaruh Media E-Comic Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Peserta Didik Sekolah Dasar

Mei Sulistyowati¹⁾, Ermawati Zulikhatin Nuroh^{2)✉}

¹⁾ Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

E-mail: meisulistyowati02@gmail.com

²⁾ Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

E-mail: ermawati@umsida.ac.id

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 05 29, 2025

Revised 06 18, 2025

Accepted 02 01, 2026

Keywords: E-Comic; Procedure Text; Elementary School

© **Copyright:** 2026. Authors retain copyright and grant the JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

This study aims to determine the effect of using e-comic media on elementary school students' skills in writing procedural texts. The background of this research is the students' low ability in writing procedural texts and the limited variety of innovative media used by teachers. The study employed a quantitative method with a pre-experimental design, specifically the one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 30 fourth-grade students from SDN Gamping 1. Data were collected through written tests and classroom observation, with writing performance evaluated based on content relevance, grammar, structure, spelling, and sentence formation. The data were analyzed using descriptive statistics and paired samples t-test with SPSS. The results revealed a significant improvement in students' writing skills. The average score increased from 57.92 in the pretest to 76.46 in the posttest, with a statistically significant difference ($p < 0.05$), indicating the effectiveness of e-comic media in enhancing students' procedural text writing abilities. In conclusion, e-comic media fostered students' motivation and understanding through visual storytelling and contextual learning. These findings suggest that e-comics can serve as an engaging and effective alternative to traditional instructional methods in elementary writing education.

How to cite: Sulistyowati, M., & Nuroh, E. (2026). Pengaruh Media E-Comic Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Peserta Didik Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 11(1), 1-11. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v11i1.7145>

INTRODUCTION

Pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar mendorong peserta didik supaya aktif dalam mengasah keterampilan dan kemampuan mereka. Dengan adanya Pendidikan yang mempunyai peserta didik didorong untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan juga sikap yang positif serta memiliki kebermanfaatan untuk diri sendiri, di lingkungan masyarakat, dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Suriyati et al. 2023). Berdasarkan hasil kajian Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2018, kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Rendahnya literasi ini menjadi perhatian serius, karena kemampuan membaca memiliki hubungan erat dengan keterampilan menulis. Dalam konteks ini, diperlukan

inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterampilan peserta didik dalam menulis, khususnya menulis teks prosedur di jenjang sekolah dasar (Lakilaki dan Santati 2023). Minat membaca memiliki hubungan yang signifikan terhadap keterampilan menulis, karena melalui membaca seseorang dapat menulis dengan lebih baik (Hidayah et al. 2021). Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung proses belajar mengajar agar berlangsung seefektif dan seefisien mungkin, yang selanjutnya merealisasikan tujuan pembelajaran secara maksimal dan sesuai kompetensi yang diharapkan (Hidayati dan Miftahurrohmah 2023). Menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif yang dilakukan untuk mengungkapkan pikiran serta gagasan dalam rangka mencapai maksud dan tujuan tertentu (Hanum 2022). Selain itu, penyampaian gagasan dalam sebuah tulisan harus disesuaikan dengan jenis tulisan yang akan dibuat (Annisa dan Simanungkalit 2024). Maka keterampilan menulis perlu untuk ditingkatkan dengan memberikan latihan menulis yang diberikan oleh pendidik (Fauzia et al. 2022).

Hasil observasi awal yang dilakukan pada 26 Desember 2024 di kelas IV SDN Gamping 1 menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik, hanya 8 peserta didik (26,7%) yang mampu menulis teks prosedur sesuai struktur dan kaidah kebahasaan dengan benar. Sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun langkah-langkah prosedur secara runtut, menggunakan kosakata yang tepat, serta menerapkan aturan ejaan dan tanda baca. Selain itu, lebih dari 70% peserta didik tampak kurang antusias saat pembelajaran menulis berlangsung karena media yang digunakan terbatas pada buku teks dan papan tulis.

Pemahaman yang baik, teks prosedur dapat membantu seseorang melaksanakan suatu kegiatan dengan lebih efektif dan efisien (Nasocha dan Winanto 2024). Saat ini, pembelajaran menulis umumnya difokuskan pada hasil akhir berupa teks, kalimat, atau paragraf, namun masih lebih banyak disampaikan dalam bentuk teori dan kurang memberikan kesempatan untuk praktik secara langsung (Rahmi et al. 2025).

Era digital saat ini pendidikan diharapkan beradaptasi dan berinovasi agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan menjawab kebutuhan saat pembelajaran (Ramadhani dan Pujosusanto 2023). Proses belajar mengajar diharapkan memunculkan sebuah ide-ide inovatif dari para tenaga pendidik, yang bertujuan agar peserta didik merasa nyaman dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Indihadi, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media yang digunakan dengan benar dapat menarik minat mereka terhadap materi yang disampaikan, dan membantu mereka membangun keterampilan menulis secara lebih efektif (Magdalena et al. 2021). Media e-comic dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam menulis teks. Revolusi dalam industri membaca dan penerapan teknologi digital telah mendorong transformasi komik menjadi e-comic atau komik digital (Diani, 2022). Komik merupakan salah satu media pendidikan yang berbentuk seni, memadukan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan melalui cerita yang disusun secara berurutan dengan beragam karakter (Pratami et al. 2024). Hal tersebut bertujuan untuk menyajikan informasi dan hiburan untuk pembaca (Zulaikah et al. 2023).

Penelitian terdahulu dengan hasil penemuannya bahwa seorang peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik berupa gambar digital atau kartun yang kemudian berdampak dalam mendorong keterampilan menulis peserta didik dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nurman, 2023). Sama halnya pada penelitian yang

mengungkapkan bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi elektronik/digital bergambar daripada buku cetak di sekolah yang diinterpretasikan dengan media e-comic (Hanafi, 2024). Hal ini relevan dengan kajian lain yang mengemukakan bahwa upaya mengatasi kesulitan menulis pada peserta didik sekolah dasar memberikan dampak positif melalui penyajian cerita dan gambar yang menarik dalam media komik digital. Media ini mampu meningkatkan imajinasi peserta didik dalam menulis serta mendorong proses pembelajaran yang lebih aktif dan penuh antusiasme (Prandika dan Nuroh 2023). Melalui pendekatan seperti ini, penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga meninggalkan kesan yang lebih mendalam bagi pembaca (Puriasih dan Trisna 2022). Melalui penyajian materi yang menarik secara visual dan naratif, e-comic mempermudah peserta didik dalam memahami isi pelajaran serta menstimulus kreativitas mereka dalam mengkspresikan ide melalui tulisan (Dewi et al 2022). Sementara itu, Prandika dan Nuroh (2024) menunjukkan bahwa cerita digital berbasis visual tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat imajinasi dan struktur berpikir anak dalam menulis. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada jenis teks naratif atau materi non-bahasa Indonesia. Masih jarang penelitian yang secara khusus menguji efektivitas media e-comic dalam keterampilan menulis teks prosedur, terutama di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengisi celah tersebut dengan mengkaji pengaruh penggunaan e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada peserta didik kelas IV.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik kelas IV SDN Gamping 1, yang diukur melalui aspek kesesuaian isi, tata bahasa, struktur tulisan, serta ejaan dan penulisan kalimat.

METHODS

Kajian ini menggunakan kuantitatif dengan mengimplementasikan jenis Pre-Eksperimental khususnya jenis One Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono 2020). Desain ini dipilih karena sesuai untuk mengukur pengaruh perlakuan berupa media e-comic terhadap satu kelompok subjek yang sama, sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Pemilihan desain ini mempertimbangkan keterbatasan sumber daya serta akses yang terbatas untuk membuat kelompok kontrol yang sebanding di lingkungan sekolah dasar. Meski demikian, desain ini memiliki kelemahan utama, yaitu tidak adanya kelompok pembanding (kontrol), sehingga hasilnya rentan dipengaruhi oleh variabel luar yang tidak dikendalikan (misalnya: pengalaman belajar di luar kelas, faktor pendidik, atau motivasi individu). Untuk meminimalkan kelemahan tersebut, penelitian ini menerapkan prosedur yang konsisten dalam pelaksanaan pretest, perlakuan, dan posttest. Analisis dilakukan menggunakan uji statistik paired samples t-test untuk mengetahui signifikansi perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam desain ini, penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur keterampilan awal peserta didik dalam menulis teks prosedur. Selanjutnya, peserta didik diberikan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran dengan menggunakan media e-comic yang berdurasi 70 menit pembelajaran.

Setiap sesi pembelajaran menampilkan media e-comic melalui proyektor LCD yang berisi ilustrasi dan narasi visual tentang langkah-langkah prosedur suatu kegiatan. E-comic dirancang sesuai dengan tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendidik membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi struktur teks, kosa kata prosedural, serta urutan langkah-langkah

melalui cerita bergambar dalam e-comic. Setelah itu, peserta didik diminta menulis teks prosedur berdasarkan pemahaman mereka terhadap cerita yang telah dibaca.

Perlakuan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis pendidik melalui pendekatan visual dan kontekstual. Setelah treatment berakhir, peserta didik diberikan posttest untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis teks prosedur yang meliputi aspek isi, struktur, tata bahasa, dan ejaan.

1. Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka dan dianalisis secara statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest, di mana peserta didik diberi tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan berupa penggunaan media e-komik, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk mengukur pengaruh perlakuan.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gamping 1. Sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa dari kelas tersebut. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara saturated sampling (sampel jenuh), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya terbatas.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : Hasil sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan penggunaan media e-comic dalam keterampilan menulis

O2 : Hasil sesudah diberikan perlakuan

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui: Tes tertulis, berupa tugas soal esai menulis teks prosedur sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen tes disusun berdasarkan empat indikator penilaian keterampilan menulis, yaitu: Kesesuaian isi dengan judul, Tata bahasa, Struktur tulisan, Ejaan dan penulisan kalimat.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari pretest dan posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai peningkatan keterampilan menulis teks prosedur sebelum dan sesudah penggunaan media e-comic.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk test, karena jumlah sampel kurang dari 50 orang ($n=30$). Uji ini dipilih untuk memastikan bahwa data memiliki distribusi normal, yang merupakan syarat utama dalam penggunaan uji parametrik.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, digunakan uji Paired Samples t-Test untuk menganalisis perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Uji ini dipilih karena desain penelitian menggunakan One Group Pretest-Posttest Design, di mana dua data

berpasangan dibandingkan untuk melihat pengaruh perlakuan. Hasil uji dianggap signifikan jika nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes keterampilan menulis divalidasi melalui validasi ahli (expert judgment) untuk menilai kesesuaian isi (content validity). Validasi dilakukan oleh dua dosen pendidikan bahasa Indonesia yang berpengalaman dalam bidang literasi dan pembelajaran menulis. Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar instrumen kepada para ahli beserta pedoman penilaian. Para validator diminta menilai kesesuaian butir indikator dengan tujuan pembelajaran, ketepatan bahasa, kelengkapan instruksi, serta keterpahaman item penilaian.

Berdasarkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi terhadap beberapa item, khususnya pada kalimat petunjuk dan definisi indikator agar lebih operasional. Setelah direvisi, instrumen dinyatakan valid secara isi dan layak digunakan untuk proses pengambilan data. Selain validitas, dilakukan juga pengujian reliabilitas terhadap instrumen melalui uji coba (try out) terbatas yang dianalisis menggunakan rumus Alpha Cronbach. Hasilnya menunjukkan nilai reliabilitas $> 0,7$ yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki konsistensi internal yang baik dan layak digunakan dalam pengumpulan data.

5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam beberapa tahapan yaitu, Persiapan: menyusun instrumen, dan menyiapkan media e-komik sesuai materi teks prosedur. Pretest: siswa diminta menulis teks prosedur untuk mengetahui kemampuan awal. Perlakuan (Treatment): pembelajaran dilaksanakan menggunakan media e-komik sebagai alat bantu menulis. Posttest: siswa kembali diminta menulis teks prosedur untuk melihat peningkatan kemampuan. Analisis Data: hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media e-komik terhadap keterampilan menulis.

Tabel 2. Instrumen Keterampilan Menulis Teks Prosedur.

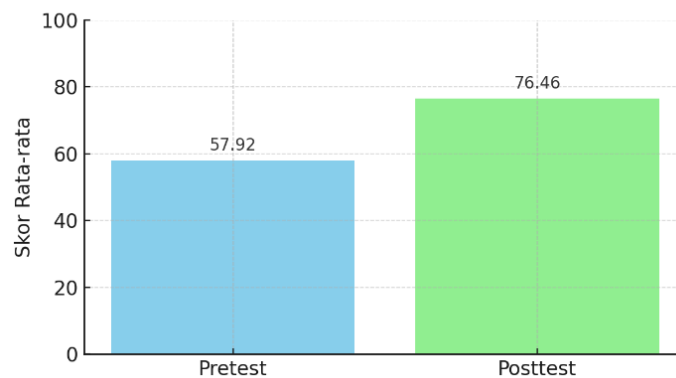
No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian isi dengan judul				
2	Tata Bahasa				
3	Struktur tulisan				
4	Ejaan dan penulisan kalimat				
Jumlah Skor :					

RESULT AND DISCUSSION

A. Hasil Penelitian

Tabel 3. Perbandingan Statistik Deskriptif Nilai Pretest Dan Posttest Keterampilan Menulis Teks Prosedur

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	56	31	88	57,92	19,691
Posttest	30	50	50	100	76,46	17,032
Selisih					18,54	
Persentase Peningkatan					32%	
Valid N (listwise)	30					



Gambar 1. Perbandingan Rata – Rata Nilai Pretest Dan Posttest

Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada 30 siswa, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 57,92 dan meningkat menjadi 76,46 pada posttest. Kenaikan ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 18,54 poin atau sekitar 32% setelah penggunaan media pembelajaran e-comic. Nilai minimum juga mengalami peningkatan dari 31 menjadi 50, dan nilai maksimum meningkat dari 88 menjadi 100. Temuan ini memperkuat dugaan adanya pengaruh positif dari penggunaan e-comic terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur.

Setelah dilakukan analisis deskriptif tersebut, tahap selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat, salah satunya yaitu uji normalitas. Uji ini berguna dalam memperoleh informasi apakah data yang didapatkan mempunyai sebaran normal. Sebaran data yang normal sangat penting agar hasil analisis data dapat dipercaya. Hasil pengujian normalitas dijabarkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,134	30	0,178	0,944	30	0,114
Posttest	0,154	30	0,178	0,949	30	0,160

Atas dasar Tabel 4, uji normalitas yang dilaksanakan memanfaatkan Shapiro-Wilk. Dari hasil uji Shapiro-Wilk memperoleh hasil bahwa nilai signifikansi pada data pretest sebesar 0,114 yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hasil ini memberikan indikasi data pretest berdistribusi secara normal. Selain itu, hasil nilai signifikansi pada data posttest diperoleh dari hasil penulisan teks prosedur oleh peserta didik kelas IV sebesar 0,160 juga lebih tinggi dari 0,05.

Atas dasar hasil tersebut, ditarik kesimpulan bahwa data pretest dan posttest telah memenuhi syarat uji normalitas. Dengan demikian, data tersebut layak untuk dianalisis menggunakan analisis *paired samples t-test*. Kriteria tes yakni apabila nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, dan apabila nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Rumusan hipotesis dalam kajian ini yakni apabila H_1 : terdapat pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik sekolah dasar. Sedangkan H_0 : tidak terdapat pengaruh penggunaan media e-comic terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik di sekolah dasar.

Tabel 5. Paired Samples Statistics

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest-Postest	-18.542	20.597	3.761	-26.233	-10.850	-4.931	29	.000

Uji *paired samples t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua data yang berpasangan, dalam hal ini nilai pretest dan posttest dari subjek yang sama. Penggunaan uji ini didasarkan pada dua asumsi utama, yaitu bahwa data bersifat berpasangan dan memiliki sebaran normal. Kedua asumsi tersebut telah dipenuhi dalam penelitian ini. Distribusi normal dibuktikan melalui uji Shapiro-Wilk dengan hasil nilai signifikansi pretest ($p = 0,114$) dan posttest ($p = 0,160$), keduanya $> 0,05$. Karena desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* (dalam subjek yang sama), maka uji homogenitas varians tidak diperlukan, berbeda dengan uji t untuk dua sampel independen. Berdasarkan tabel yang diatas, nilai signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,05) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hal ini memberitahukan bahwa pemanfaatan media e-comic berdampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur oleh siswa.

Berdasarkan hasil kajian, dapat ditarik kesimpulan penggunaan media e-comic memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas IV di SDN Gamping 1. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori Mayer 2001 Multimedia Learning, yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika informasi disampaikan melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan. Media e-comic menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang terstruktur, memungkinkan siswa untuk memahami alur dan struktur teks prosedur secara lebih kontekstual. Gambar-gambar dalam e-comic tidak hanya memperkuat pemahaman, tetapi juga mempermudah siswa dalam menyusun langkah-langkah kerja secara runtut dan logis.

Selain itu, dari sudut pandang behavioristik, e-comic berperan sebagai stimulus visual yang menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal ini selaras dengan prinsip reinforcement dalam teori behavioristik, di mana media yang menyenangkan dapat memperkuat respon belajar siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga kemungkinan adanya pengaruh faktor luar tidak dapat sepenuhnya dihilangkan. Namun, temuan ini tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks pengajaran menulis di sekolah dasar. E-comic tidak hanya berfungsi sebagai media bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun keterampilan berpikir runtut, meningkatkan kreativitas, dan memperkuat literasi visual siswa.

Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis peserta didik (Marliah et al. 2024). Media e-comic mengintegrasikan unsur teks (verbal) dan gambar (visual), sehingga dapat memperkuat kemampuan ingat serta keterampilan siswa pada materi pembelajaran. Dalam konteks teks prosedur, representasi visual yang ditampilkan melalui e-comic sangat membantu peserta didik dalam memahami langkah-langkah secara konkret dan sistematis. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kadek et al 2024 yang menunjukkan bahwa e-comic memiliki keunggulan dalam membantu peserta didik mengasah kemampuan berpikir, sehingga mereka mampu mengungkapkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan (Kadek et al 2024). Penggunaan media komik dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih efektif apabila disajikan dalam bentuk visual dan naratif, dibandingkan hanya dalam bentuk teks. Dalam hal ini, e-comic menyediakan representasi visual dari prosedur yang memberi kemudahan siswa untuk pemahaman dan mengingat struktur teks.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan menulis teks prosedur setelah menggunakan media e-comic. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hanum (2022) yang menyatakan bahwa media e-komik bermuatan lokal efektif meningkatkan kecerdasan spasial dan pemahaman konseptual siswa melalui penguatan visual (Hanum 2022). Selain itu, Hanafi (2024) juga menemukan bahwa e-comic mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi penjumlahan bilangan bulat, menunjukkan bahwa e-comic bersifat fleksibel untuk berbagai jenis materi (Hanafi 2024). Temuan ini juga didukung oleh prinsip Multimedia Learning Theory yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa siswa akan belajar lebih efektif ketika teks dikombinasikan dengan gambar, dibandingkan hanya teks semata. E-comic memenuhi prinsip ini karena menggabungkan narasi dengan visualisasi yang konkret, yang membantu siswa dalam merancang struktur teks prosedur secara logis.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif, beberapa studi lain mengungkapkan bahwa penggunaan media digital belum tentu meningkatkan keterampilan menulis jika tidak didukung oleh bimbingan yang intensif dari guru (Rahmi et al. 2025). Dalam penelitian mereka, penggunaan media visual tanpa instruksi terarah justru menyebabkan kebingungan siswa dalam mengorganisir ide. Oleh karena itu, keberhasilan media e-comic sangat tergantung pada peran guru dalam memfasilitasi proses belajar. Dari sudut pandang teori *constructivist*, penggunaan e-comic mendukung pembelajaran aktif dan bermakna. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui interaksi dengan teks dan gambar. Ini sesuai dengan penelitian oleh Prandika & Nuroh (2024) yang menyatakan bahwa media digital berbasis cerita dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Prandika and Nuroh 2023).

CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media e-comic memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas IV SDN Gamping 1. Hal ini dibuktikan melalui perbedaan rata-rata nilai pretest sebesar 57,92 dan posttest sebesar 76,46, dengan peningkatan sebesar 18,54 poin atau sekitar 32%. Uji paired samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menandakan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistik.

Peningkatan ini tercermin secara khusus pada beberapa aspek keterampilan menulis, seperti struktur teks yang lebih runtut, penggunaan tata bahasa yang lebih tepat, serta penerapan ejaan dan tanda baca yang lebih konsisten. Hal ini menunjukkan bahwa media e-comic efektif dalam membantu siswa memahami format penulisan teks prosedur secara sistematis.

Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar untuk mempertimbangkan penggunaan media e-comic sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menulis, serta mendukung pencapaian kompetensi literasi secara lebih bermakna. Guru dapat mengembangkan atau menggunakan e-comic tematik yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merekomendasikan agar:

1. Guru dan pengembang media memanfaatkan e-comic sebagai bagian dari bahan ajar dalam pelajaran menulis di tingkat sekolah dasar, terutama pada materi teks prosedur.
2. Penelitian selanjutnya mengkaji efektivitas e-comic terhadap keterampilan menulis jenis teks lainnya, seperti narasi atau deskripsi, serta mengukur aspek tambahan seperti motivasi belajar atau keterlibatan siswa.
3. Diperluas cakupan penelitian dengan melibatkan kelompok kontrol untuk memperoleh perbandingan yang lebih kuat dan meningkatkan validitas eksternal temuan.

CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Penulis memberikan pernyataan bahwa tidak terdapat sedikitpun konflik kepentingan, baik secara finansial maupun non-finansial yang dapat memengaruhi hasil penelitian ini. Semua proses dalam kajian beserta penulisan artikel dilaksanakan secara mandiri dan objektif tanpa adanya campur tangan dari pihak manapun.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

Seluruh penulis berbagi tanggung jawab secara akurat dan rinci dalam setiap tahapan pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel ini. Mei Sulistyowati bertanggung jawab dalam perumusan ide awal penelitian, pengumpulan data di lapangan, analisis awal, dan penyusunan draf pertama naskah. Ermawati Zulikhatin Nuroh memberikan kontribusi dalam proses peninjauan ulang isi naskah secara menyeluruh. Penulis pertama dan kedua telah memahami dan menyetujui naskah final dalam artikel ini.

REFERENCE

- Annisa, Resperdiana Purba, and Amelia Simanungkalit. (2024). "Peningkatan Menulis Teks Prosedur Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 107405 Tembung Tahun Ajaran 2022/2023." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7(2):4116–22, doi: <http://dx.doi.org/10.54373/imeij.v6i2.2833>.
- Dewi, P. Mita Kesuma, Ganing N Nym, and Sujana I W. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(3):1908–17, doi: <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/10967>.
- Diani, Imaru. 2022. "Pengaruh Edukasi Media Komik Terhadap Pengetahuan Bantuan Hidup Dasar

- Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).” *Masker Medika* 10(2):690–95, doi: [10.52523/maskermedika.v10i2.490](https://doi.org/10.52523/maskermedika.v10i2.490).
- Fauzia, Fany Isti, Ilma Siti Salamah, Muhamad Fikri Zulfikar, and Rifqi Taufiqul Hakim. 2022. “Efektivitas Penggunaan Model Dan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa SD.” *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran* 7(1):1370–84, doi: <http://dx.doi.org/10.35568/naturalistic.v7i1.2170>.
- Hanafi, Ardi Nur. 2024. “Pengembangan Media E-Komik Pada Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat Di Sekolah Dasar.” doi: <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i4.1487>.
- Hanum, Achda Subchiya. 2022. “Elektronik Komik Ekosistem (E-Mikosis) Bermuatan Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kecerdasan Spasial IPA.” *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 3(1):45–52, doi: [10.24176/wasis.v3i1.7791](https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7791).
- Hidayah, Rusly, Fauziatul Fajaroh, Parlan Parlan, and I. Wayan Dasna. 2021. “Collaborative Problem Based Learning Model for Creative Thinking Ability.” *Journal of Asian Multicultural Research for Educational Study* 2(2):24–30, doi: <http://doi.org/10.47616/jamres.v2i2.156>.
- Hidayati, Beti Malia Rahma, and Annisa Miftahurrohmah. 2023. “Strategi Pengembangan Literasi Digital Santri Melalui Pers Mahrusy Di Pondok Pesantren Lirboyo.” *Jurnal Kopis: Kajian Penelitian Dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam* 5(2):146–60, doi: [10.33367/kpi.v5i2.2952](https://doi.org/10.33367/kpi.v5i2.2952).
- Indihadi, P. H. Agustin and D. 2020. “Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV,.”” *Pedadidaktika J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar* 7, no. 2020, 2020, <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.26373>.
- Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. 2024. “Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Journal of Education Action Research* 8(2):310–17, doi: [10.23887/jear.v8i2.78017](https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017).
- Lakilaki, Eogenie, and Parama Santati. 2023. “Peningkatan Kemampuan Menulis Melalui Pelatihan Kartu Aktif.” *Jurnal Abdi Insani* 10(2):1069–82, doi: <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i2.977>.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, Iis Susilawati, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. 2021. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi.” *Edisi: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3(2):312–25, doi: <https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>.
- Marlia, Elva, Niken Rahma Sari, and Dona Aji Karunia. (2024). Verba Pasif Dalam Cerpen Pelajaran Mengarang Karya Seno Gumira Ajidarma. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(12). 286–290, doi: <https://doi.org/10.5281/zenodo.12736109>.
- Nasocha, Afdul, and Adi Winanto. 2024. “Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Media Gambar Seri Pada Kelas IV Di SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga.” 4:4566–77, doi: <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.12462>.
- Nurman, Mega Fitrianti Setya. 2023. “Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Lubang Buaya 13.” 13(July):1–23, 2023, <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/71601>.
- Prandika, Dendik Dwi, and Ermawati Zulikhatin Nuroh. 2023. “The Effectiveness of Digital Stories on Writing Skills at SDN Bulusidokare [Efektivitas Cerita Digital Pada Kemampuan Menulis

- Di SDN Bulusidokare].” 1–10, doi: <https://doi.org/10.21070/ups.1986>.
- Pratami, Fisnia, Nindy Devita Sari, Nuri Hidayani, and Randi Supriyadi. 2024. “Pengembangan E-Komik Media Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi.” *Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia* 14(1), doi: <https://doi.org/10.33379/primed.v3i2.3061>.
- Puriasih, Kadek Nita, and Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. 2022. “Digital Comics Learning Media Based on Problem Based Learning in Science Subjects for Fourth Grade Elementary School.” *MIMBAR PGSD Undiksha* 10(2):367–75. doi: <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i2.48575>.
- Rahmi, H., Nofiana, S., & Nuraiza, N. (2025). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Metode Latihan Terbimbing Dengan Media Teks Lagu Pada Siswa Kelas X. *Dharmas Education Journal (DE Journal)*, 5(1), 283-293. doi: <https://doi.org/10.56667/dejournal.v5i1.1419>.
- Ramadhani, N. R. L., & Pujosusanto, A. 2023. “Efektivitas Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Naratif Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi IBB Di SMA Negeri 2 Sidoarjo.” *Laterne* 12(2): 29–40, doi: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/54316>.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriyati, Hasmiati, Muh. Judrah, and Jamaluddin. 2023. “Tujuan, Alat Dan Lingkungan Pendidikan Sebagai Faktor Determinan Dalam Pendidikan.” *Jurnal At-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 7(2):122–29. doi: <https://doi.org/10.54621/jiat.v9i2.434>.
- Zulaikah, Zulaikah, Ahmad Ulin Niam, Nindy Devita S., Hastuti Retno K., and Widia Agustiani. 2023. “Implementasi Komik Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Descriptive Text Di MI Oku Timur.” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9(3):937. doi: [10.32884/ideas.v9i3.1386](https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1386).